

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tahun 2013 di Sekolah Dasar saat ini menggunakan Kurikulum 2013 yaitu suatu pembelajaran harus mencakup keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*), dan pengetahuan (*knowledge*), oleh karena itu berkembanglah pembelajaran tematik pada saat ini. Pembelajaran tematik itu sendiri merupakan pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk menghubungkan mata pelajaran agar menimbulkan pengalaman yang bermakna kepada siswa (Majid, 2014:80). Pembelajaran tematik dikemas dalam bentuk tema-tema (tematik) yang meliputi beberapa mata pelajaran Rusman (2013:249) tema merupakan wadah atau wahana untuk mengenalkan berbagai konsep materi pada peserta didik secara menyeluruh dengan demikian tematik diberikan untuk menyatukan beberapa materi menjadi satu-kesatuan yang utuh dan membuat pembelajaran terpadu, bermakna serta mudah dipahami peserta didik. oleh karena itu pembelajaran tematik erat hubungannya dengan pembelajaran kontekstual yang mendorong peserta didik menghubungkan pengetahuan dengan dunia nyata didalam suatu tema.

Sama halnya dengan pendapat Komalasari (2010:6) pembelajaran kontekstual merupakan proses belajar dan mengajar dengan mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi di dunia nyata serta mendorong peserta didik menghubungkan pengetahuan dengan penerapannya nyata. Melalui pembelajaran kontekstual, suatu pembelajaran tidak berupa transformasi pengetahuan dari guru kepada peserta didik saja, akan tetapi lebih ditekankan

pada upaya untuk memfasilitasi dalam mencari pengetahuan dari apa yang dipelajarinya. Selain itu melalui pembelajaran kontekstual dapat memperkuat pengalaman belajar peserta didik untuk melakukan mencoba dan mengalami sendiri semua proses pembelajaran yang telah dilalui, sehingga materi yang diserap akan mudah diingat serta konsep yang tertanam akan tersimpan lebih lama. Jadi pada penerapan pembelajaran kontekstual memerlukan suatu perantara berupa media pembelajaran, sebab usia anak sekolah dasar masih memerlukan bentuk konkret untuk menghubungkan materi dengan dunia nyata.

Karakteristik usia anak Sekolah Dasar berbeda dengan karakteristik untuk sekolah menengah pertama dan anak sekolah menengah atas. Khususnya untuk siswa Sekolah Dasar kelas rendah, siswa memiliki karakteristik yang salah satunya adalah senang bermain dan belajar tentang hal-hal yang bersifat konkret dan kontekstual. Tidak hanya itu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kurang untuk dibekali strategi pembelajaran inovatif yang dapat dibuat melalui media pembelajaran untuk dapat memotivasi dan merangsang siswa mengikuti proses pembelajaran dengan efektif dan menyenangkan tanpa adanya kejenuhan. Selain itu tidak semua siswa mampu dengan mudah memahami isi materi jika menggunakan metode ceramah, seperti halnya penjelasan petunjuk arah pada materi denah, siswa memerlukan contoh *real* untuk memudahkan siswa paham dan ingat terhadap materi tersebut.

Berdasarkan teori perkembangan dari Piaget yang menyatakan bahwa proses suatu pembelajaran harus sesuai dengan usianya. Anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (usia 7 atau 8-11 tahun atau 12 tahun) yang ditandai dengan mulai memiliki kecakapan berpikir logis, akan

tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat nyata Syah (2014:66). Peserta didik akan lebih mudah aktif dan kreatif dalam melakukan pembelajaran jika menggunakan sesuatu yang nyata, contohnya dengan media pembelajaran. Menurut MC Luahan dalam Mudlofir (2017:122) media pembelajaran merupakan suatu perantara atau alat yang dapat memperluas dan memperpanjang kemampuan manusia (peserta didik) untuk merasakan, mendengar, dan melihat dalam batas-batas jarak, ruang dan waktu tertentu. Yang artinya suatu media pembelajaran dijadikan pengatur saat pembelajaran untuk menghapus batasan-batasan jarak, ruang dan waktu, sehingga peserta didik dapat merasakan langsung pengalaman saat melakukan pembelajaran. Adanya suatu media pembelajaran akan membuat peserta didik lebih mudah memahami suatu materi yang akan diajarkan. Selain itu media pembelajaran juga dapat membuat suatu pembelajaran semakin menyenangkan.

Briggs dalam Arsyad (2007:4), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa *buku, tap recorder, kaset video, film, slide, foto, gambar, televisi, dan komputer*. Kesimpulannya bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dilihat, didengar, dan diraba oleh panca indra manusia. Alat tersebut digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Sesuai dengan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa suatu media pembelajaran menjadi perantara yang penting dalam suatu pembelajaran. Adanya media pembelajaran dapat menyampaikan pesan maupun informasi dari

materi yang di dapatkan. Media pembelajaran yang berbentuk fisik dapat mengembangkan peserta didik dalam membangun pengetahuannya sendiri dan menghubungkan pengetahuan yang diperoleh dengan kehidupan nyata melalui sebuah tema. Oleh karena itu dalam pembelajaran tematik yang berbasis tema diperlukan suatu media untuk mengantarkan peserta didik mencari, mencoba dan melakukan sendiri aktivitas dalam belajar.

Sekolah yang akan dijadikan subjek uji coba adalah SDN 2 Purwosekar kec. Tajinan kab. Malang. Hasil observasi yang dilakukan sekolah ini terletak di Desa Purwosekar dan termasuk dalam kategori 3T yaitu terluar, terpencil, dan tertinggal. Namun sekolah ini sudah menerapkan kurikulum 2013. Kegiatan pembelajaran dilakukan hari Senin-Sabtu jam 07.00 – 12.00. Khusus hari Jum'at jam 07.00 – 11.00. Sarana dan prasarana cukup baik untuk menunjang proses pembelajaran, namun untuk media pembelajaran sangat kurang.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 11 Juni 2020, dengan guru kelas yang mengajar dikelas III, diperoleh data bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini sangatlah terbatas dan kurang bervariasi. Pada tema ini, guru hanya menggunakan media yang ada didalam kelas seperti gambar, video, dan papan tangga satuan berat yang dimiliki oleh sekolah, terkadang guru juga menyampaikan materi dengan menggunakan LCD. Ketika peneliti mengunjungi kelas tidak tampak media 3D seperti diorama ataupun denah yang terpasang didalam kelas untuk menambah wawasan kepada peserta didik tentang simbol rambu lalu lintas yang ada disekitar peserta didik. Media yang digunakan oleh guru dalam materi lambang/symbol rambu lalu lintas adalah berupa

gambar-gambar serta buku pegangan peserta didik, sehingga peserta didik sulit untuk mengingat atau menghafal simbol/lambang rambu lalu lintas di sekitarnya.

Berdasarkan hasil diatas, menunjukkan bahwa keterbatasan penggunaan media menjadi masalah yang perlu diperhatikan. Terlebih penyampaian materi simbol rambu lalu lintas, media yang digunakan dapat menjawab kesulitan peserta didik dalam mengerti dan memahami simbol rambu lalu lintas, mengerti berbagai macam simbol rambu lalu lintas, dan menunjukkan sikap saling menghormati serta mengatasi kesulitan guru dalam menyampaikan keseluruhan materi. Dalam hal ini salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media untuk mempelajari materi.

Mengacu pada tahapan operasional konkrit, pengalaman belajar, dan solusi mengatasi keterbatasan media, peneliti menawarkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan tahapan operasional konkret serta memberikan pengalaman tiruan. Media yang ditawarkan berupa media Denah Petunjuk Arah 3D. Media ini adalah sebuah miniatur denah dengan keterangan simbol/lambang rambu lalu lintas, miniatur rumah, miniatur pohon, miniatur sila-sila pancasila, dan miniatur sawah.

Sehingga dengan menggunakan media *Denah Petunjuk Arah 3D* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi petunjuk arah pada denah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Munculah Kompetensi Dasar dalam setiap mata pelajaran, Bahasa Indonesia (3.9) Mengidentifikasi lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam teks lisan, tulis, dan visual. (4.9) menyajikan hasil identifikasi tentang lambang/symbol (rambu lalu lintas, pramuka, dan lambang negara) beserta artinya dalam bentuk visual dan

tulis menggunakan kosakata baku dan kalimat efektif. PPKn (3.1) memahami arti gambar pada lambang negara “Garuda Pancasila”, (4.1) menceritakan arti gambar pada lambang negara. Matematika (3.13) menjelaskan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar, (4.13) menyajikan data berkaitan dengan diri peserta didik yang disajikan dalam diagram gambar. Yang terdapat pada Tema 8 “Prajaya Muda Karana” Subtema 3 “Aku Suka Bertualang” Pembelajaran 5.

Media penting karena akan menjadikan peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan khususnya pada anak SD, guru akan lebih mudah untuk mengajar, dan media akan berperan menjadi fasilitator. Berdasarkan pentingnya media dalam pembelajaran, maka dari itu akan mengembangkan media dengan berjudul “Pengembangan Media Denah Petunjuk Arah Tiga Dimensi Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan analisis kebutuhan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana Pengembangan Media Denah Petunjuk Arah 3D dikelas III Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang mengacu pada latar belakang di atas, maka tujuan penelitian ini adalah : Untuk mengetahui pengembangan Media Denah Petunjuk Arah 3D dikelas III Sekolah Dasar.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Spesifikasi produk berdasarkan konten (isi produk), yaitu:
 - a. Media Denah Petunjuk Arah 3D disusun untuk mencakup materi pada pembelajaran tematik Tema 8 (Prajaya Muda Prada), Subtema 3 (Aku Suka Bertualang), Pembelajaran 5, yang berisi materi pelajaran Bahasa Indonesia Lambang/symbol(rambu lalu lintas), Matematika data yang disajikan dalam gambar serta PPKn symbol sila-sila pancasila dan lambang negara.
 - b. Penggunaan Media Denah Petunjuk Arah 3D untuk menyampaikan materi melalui praktik dengan buku panduan penggunaan yang berisi petunjuk untuk menjalankan miniatur manusia yang ada dalam Media Denah Petunjuk Arah 3D tersebut.
2. Spesifikasi produk berdasarkan konstruk (tampilan produk), yaitu:
 - a. Media Denah Petunjuk Arah 3D didesain dengan bentuk 3 dimensi berupa papan berukuran $\pm 70\text{cm} \times 60\text{cm}$ dari kayu yang terbentuk kotak dan dapat dilipat seperti papan catur atau koper.
 - b. Media Denah Petunjuk Arah 3D berupa gambar jalan dengan lebar 10cm dan panjang sesuai ukuran papan.
 - c. Media Denah Petunjuk Arah 3D juga berisi miniatur-miniatur.
 - d. Miniatur-miniatur pada Media Denah Petunjuk Arah 3D tidak ditempel pada papan, melainkan dapat dibongkar pasang. Miniatur berbentuk manusia dan polisi dapat digerakkan sesuai cerita/petunjuk dalam buku panduan penggunaan.
 - e. Buku panduan berukuran $\pm A5$ dengan jilid seperti majalah dan desain menarik yang berisi hal-hal penting dalam penggunaan Media Denah Petunjuk Arah 3D.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, maka hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain adalah:

a. Manfaat Teoritis

Pemanfaatan media Denah Petunjuk Arah 3 Dimensi pada siswa kelas III sekolah dasar yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat membantu meningkatkan dan mengoptimalkan semangat belajar peserta didik serta dapat dijadikan sebagai sarana pengembangan media untuk sekolah.

b. Manfaat Praktis

Pentingnya Hasil pengembangan media denah petunjuk arah 3D untuk materi Bahasa Indonesia Lambang/symbol(rambu lalu lintas), Matematika data yang disajikan dalam gambar serta PPKn simbol sila-sila pancasila dan lambang negara kelas III SD adalah:

1. Bagi Siswa

Media Denah Petunjuk Arah 3D ini diharapkan peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar dan juga bisa belajar sambil bermain tentang materi Bahasa Indonesia Lambang/ simbol(rambu lalu lintas), Matematika data yang disajikan dalam gambar serta PPKn simbol sila-sila pancasila dan lambang negara. Sehingga peserta didik tidak mudah untuk merasa bosan dalam belajar bahkan mereka akan semakin tertarik untuk belajar.

2. Bagi Guru

Media denah petunjuk arah 3D Sebagai salah satu alternatif media untuk diberikan kepada peserta didik dalam pembelajaran dan sebagai referensi untuk mengembangkan media denah petunjuk arah 3D dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Sekolah dapat mengoptimalkan sarana dan prasarana di sekolah yang dapat menunjang proses pembelajaran didalam kelas.

4. Bagi Peneliti

Pengembangan media Dena Petunjuk Arah 3D ini dimaksudkan untuk menambah keterampilan, inovasi, dan pengalaman peserta didik dalam mengembangkan media untuk perantara dalam proses pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Melalui media Denah Petunjuk Arah 3D untuk pembelajaran tematik pada Tema 8 Praja Muda Karana Subtema 3 Aku Suka Bertualang Pembelajaran 5 kelas III Sekolah Dasar. Adapun beberapa asumsi penelitian dan pengembangan ang ada dalam penelitian ini meliputi :

- a. Terdapat fasilitas media 3D yang dapat dimanfaatkan penuh oleh peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Terdapat fasilitas gambar-gambar yang terdapat didalam kelas dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam pembelajaran.

- d. Pada sekolah yang dijadikan subjek penelitian ini sudah menerapkan pembelajaran dengan kurikulum 2013, sehingga pembelajaran di dalam kelas menggunakan tematik.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dan pengembangan Media Denah Petunjuk Arah 3D yang diterapkan pada kelas III sekolah dasar, antara lain adalah:

- a) Pengembangan Media Denah Petunjuk Arah 3D difokuskan pada pembelajaran tematik Subtema Aku Suka Bertualang, Pembelajaran 5 yang meliputi materi Bahasa Indonesia Lambang/symbol(rambu lalu lintas), Matematika data yang disajikan dalam gambar serta PPKn simbol sila-sila pancasila dan lambang negara.
- b) Penelitian dan pengembangan media ini hanya akan diujicobakan disatu sekolah saja yaitu SDN 2 Purwosekar Malang pada kelas III dengan jumlah peserta didik 6 anak.
- c) Subjek validitas dilakukan oleh praktisi dan tenaga ahli bidang media yang dikenal peneliti.

G. Penjelasan Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan mudah. Selain itu media dapat dikatakan juga sebagai perantara dari pemberi pesan yaitu guru dan peserta didik sebagai penerima.

2. Media Denah Petunjuk Arah 3D

Media Denah Petunjuk Arah 3D merupakan media visual yang berbentuk 3 dimensi berupa denah dan miniatur-miniatur yang dapat digerakkan untuk membantu pembelajaran tematik pada Subtema Aku Suka Bertualang, khususnya di Pembelajaran 5.

3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu menggunakan tema dalam mengaitkan beberapa mata pelajaran dan dikemas dengan dihubungkan kondisi yang dialami peserta didik.

